



CINE, ARQUITECTURA Y REPRESENTACIÓN

Aurora Galán Hergueta

He aquí el milagro de un arte capaz tanto de cualquier exploración del mundo como de cualquier exploración interior.

CLAUDE OLLIER



1. Óleo sobre lienzo: *El bucentauro el día de la Ascensión*, de Canaletto (1743-1745).



2. Óleo sobre lienzo: *El puente de Rialto desde el sur*, de Canaletto (1730).

La historia del cine comienza oficialmente el 28 de diciembre de 1895, cuando por primera vez se proyectan imágenes sobre una pantalla (proyección de los hermanos Lumière en el Café de París actualmente Maxim's). La profundidad que aparecía en la pantalla no sorprendió a los primeros espectadores que en cambio, se maravillaron con el hecho de que la naturaleza proyectada se movía sin ruido. La profundidad que proporcionaba el objetivo de la cámara era, en consecuencia, uno de los escasos factores de credibilidad de la imagen cinematográfica en sus orígenes, lo cual tiene sentido si pensamos que dicho concepto formaba parte de los códigos de la representación clásica occidental pictóricos y teatrales.

1 / Desde finales del XVIII se impresionaba al público con espectáculos de siluetas y de óptica basados estos últimos en el uso de la linterna mágica. Otro ejemplo posterior es el kinetoscopio de Edison que consistía en un dispositivo de uso individual basado en el voyeurismo cuyo objetivo consistía en satisfacer una mirada que no aprehende el espacio (fondo negro) y que se centraba solo en el personaje.

2 / Este tipo de espectáculo lo representaban blancos disfrazados de negros sobre un escenario.

3 / El vaudeville se compone de una serie de números sin relación entre ellos que se suceden sobre el escenario, se caracteriza por su movilidad, la variedad y la sucesión rápida de imágenes y sensaciones.

Considerado una rareza más 1 y antes de tener su propio lugar y su propio público, el cine se asoció en EEUU al vaudeville, al circo, al cabaret, al minstrel show 2; en Francia al café concierto; en Gran Bretaña a la linterna mágica; al teatro de sombras en países mediterráneos; en Japón al kabuki... Pero al igual que el vaudeville 3 –que era un espectáculo sin verdadera tra-

dición que surgió con los tiempos– el cine buscaba establecer una nueva relación con un espectador que también era nuevo, ya que hacia 1890 el gran público en las ciudades lo componían inmigrantes de origen muy dispar.

Al principio los propietarios de salas de vaudeville o de otro tipo, incluían una película en su espectáculo para tapar agujeros explotando del cine su valor como curiosidad o rareza. Pero mientras que en 1908 las películas eran escenas o encuadres de pocos minutos y pocas veces duraban más de un cuarto de hora, en 1914 dichas películas podían alcanzar hasta horas de proyección. Esto demuestra que el cine se convirtió rápidamente en el espectáculo de masas por excelencia con



sus lugares propios de exhibición, los cuales fueron variando paralelamente a la naturaleza del espectáculo proyectado. Así, como ha sabido ver S. Daney, hubo un tiempo en el que la pantalla estaba muy poblada: “*gran cantidad de público veía en las salas de cine películas en las que salía mucha gente*”. Griffith, Eisenstein, Abel Gance o Fritz Lang por ejemplo, se planteaban como describir una nación; si el séptimo arte era el arte de las masas, estas debían ser mostradas en la pantalla. Luego las salas se fueron vaciando poco a poco, hasta llegar a una situación en la que había tan pocos espectadores en la sala como personajes en la pantalla. Los cineastas fueron construyendo otro tipo de espacio cinematográfico, películas para ser vistas en una sala casi vacía.

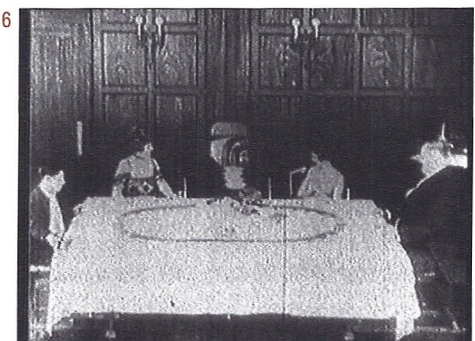
La rápida consolidación del cine como fórmula propia de entretenimiento tiene que ver con su asalto a la función narrativa. A principios del siglo XX la disminución de la función discursiva de la pintura es compensada por el cine que además, hereda la representación del cuerpo como tema fundamental. No hay cine sin historia, sin personajes.

Para resaltar la importancia de este trasvase de la función narrativa entre pintura y cine, podríamos trazar un camino inverso y analizar la función discursiva de buena parte de la pintura anterior al siglo XX aplicando conceptos cinematográficos. Tomando como ejemplo a Canaletto podríamos decir de su obra que exhibe en cada cuadro toda una galería de personajes caracterizados, por tanto, capaces de sugerir múltiples narraciones; que sus cua-

droso se miran como planos secuencia; pero además, que sus vedutas “cuentan” la ciudad como si fueran travelling sintetizados (mientras que la gente pensaba que el artista pintaba lo que tenía ante sus ojos, sus vedutas nacían de la combinación de múltiples esbozos del natural que confluían en la obra definitiva). Canaletto fundía en su obra la forma urbana de la ciudad de Venecia y la de la gente que la habitaba representando la ciudad de la única manera que lo puede hacer el cine: a partir de esa amalgama entre gente y lugar.

Toda narración hace referencia a un espacio, a un lugar que a través del decorado adquiere un primer plano en el teatro del melodrama contemporáneo en sus orígenes al vedutismo. Se trata de un teatro basado entre otras cosas en los efectos y en los cambios de decorado. La representación del sitio se hace tan importante que muchas obras toman el nombre de los lugares en los que se desarrollan: se buscaba la veracidad del lugar, la reproducción de la realidad, lo mismo que los espectadores esperarían del cine.

Por otra parte, la proliferación de vedutas en general, inventadas o naturales, inicia una producción de paisaje urbano en el imaginario colectivo que fomenta la formación de un doble que sustituye a la ciudad, hasta el punto de que ésta es juzgada a partir de ese doble (Corboz). Es evidente que con la proliferación de vedutas y después con la fotografía se va creando una nueva cultura de la mirada. Las imágenes aprenden a competir con la realidad y aportan a nuestro recuerdo una experiencia simulada de la forma urbana



3. Fotograma de *Manhattan*, de Woody Allen (1972).

4. Fotograma de *El desafío de Single Parker*, de E.A. Martin (1916).

5. Fotograma de *Saute ma ville*, de Chantal Akerman (1968). El cortometraje cuenta en el espacio cerrado de su cocina, la desesperación de la protagonista.

6. Fotograma de *La casa eléctrica*, de Buster Keaton (1922). El fotograma pertenece a una escena es la que se pone a prueba un tren eléctrico diseñado para servir alimentos. Dicho tren pensado para sustituir al servicio doméstico, conecta directamente la mesa con la cocina organizada como una cadena de montaje.

que se mezcla con el resultado de la experiencia realmente vivida. Las imágenes, por tanto, se convierten en ciudad misma; como el cine: un lugar habitado, vivido por nosotros.

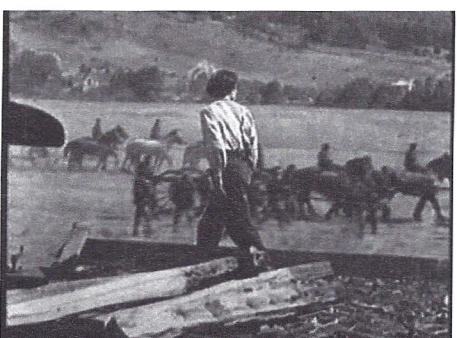
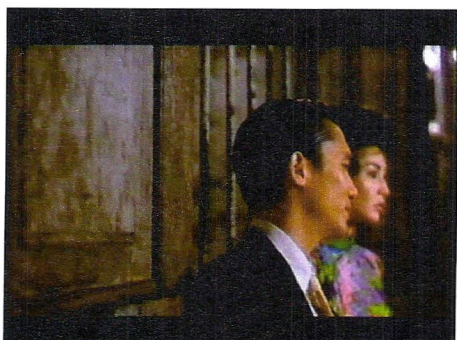
La aparición del cine se produce en el marco de la insolente libertad contemporánea a la fotografía (realización de trucajes, superabundancia de imágenes) pero también, en el de la búsqueda de la relación con lo real.

En el cine penetramos en la realidad a través de la historia contada.

La realidad que nos propone el cine no es rugosa, muda, impenetrable como lo es la que nos propone el arte contemporáneo en su nuevo realismo definido como “poshumano” (Jeffrey Deitch), “traumático” (Hal Foster) o “psicótico” (Perniola). El cine no admite la inadecuación respecto a la funcionalidad de la vida que, según Musil, solo corresponde al arte. El cine, al igual que la arquitectura, necesita la mediación del lenguaje y del pensamiento, tiene necesidad de sentido. Pero además, el cine crea recuerdos y, en una osadía de realismo, nos propone una identificación con el otro aunque nunca se consiga totalmente.

El cine nos introduce en el equivoco entre lo vivido, lo no vivido, lo deseado.

Hasta finales del XIX la visión es definida en toda su transparencia y positividad (existía la creencia de que el ojo, combinado con el funcionamiento racional de la mente, podía proporcionar una quasi-ley, un conocimiento fiable y verdadero). Desde entonces, la visión comienza a ser pensada como algo dependiente de la fisiología del contexto, lo que justifi-



7. Fotograma de *Sunrise* de F.W. Murnau (1927).

8. Fotograma de *In the Mood for Love*, de Wong Kar-wai (2001).

9. Fotograma de *El maquinista de La General*, de Buster Keaton.

4 / En inglés se denomina Shooting al rodaje, término que también se utiliza para designar un tiro o un fusilamiento.

caba la necesidad de prótesis que permitían desarrollar su precariedad (cámaras, lentes). Emerge, como consecuencia, un escepticismo y un sentido más profundo de la naturaleza arbitraria de la visión humana. Así las cosas, la cámara cinematográfica vino a suponer una arbitrariedad más: la cámara veía por sí misma y había que conocerla, crear imágenes para ella. En este sentido Jean Cocteau sostenía que el objetivo de la cámara era “*como un ser vivo, capaz de ver lo que nosotros no podemos ver*”. Llevándolo al extremo, Para Hitchcock por ejemplo, el cine no consistía en fotografiar una escena tal y como se veía en el plató, él defendía la necesidad de deformar la realidad, de hacer trampas para que los espectadores lo vieran mejor. Truffaut incluso avanza la idea de que el gran cine empieza cuando la ubicación del plano que se debe rodar parece absurda a los que están ahí, al equipo de la película. Es evidente que con el tiempo, la cámara se iría mostrando como un instrumento de mediación.

A finales del XIX el problema de la atención también adquiere total protagonismo coincidiendo con la emergencia de un ámbito social, urbano y psíquico cada vez más saturado de estímulos sensoriales. La atención, que se define tanto por lo que es visto como por lo que no, se relaciona con modelos disciplinarios de poder y con un modelo de autonomía individual y de libertad que es decisivo en el desarrollo de las ideas estéticas (Crary). Por su parte, el objetivo de la cámara pone su atención donde apunta 4 pero en realidad actúa como un oculador que solo deja percibir parte del



5 / Las películas de los hermanos Lumière (*La Sortie des usines Lumière*, 1894, por ejemplo) duraban alrededor de un minuto y mostraban escenas familiares y escenas de la vida cotidiana en Lyon u otros lugares de Francia. Enseguida los operadores de los hermanos Lumière fueron a lugares exóticos a buscar sus imágenes. El gran éxito de estas tomas duró una decena de años y fueron imitadas por todos y en todas partes. Por ejemplo, en los Estados Unidos las películas proyectadas fueron durante mucho tiempo vistas de viajes y actualidades.

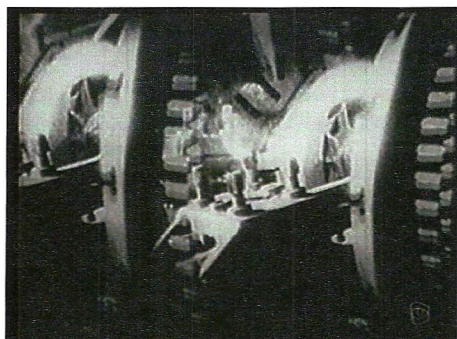
6 / Según Gideon la fusión de estos dos conceptos, tiempo y espacio, es la base de la estética arquitectónica moderna.

acontecimiento, un ocultador cuya función no es otra que la de sustraer la realidad a la mirada en lugar de revelársela (André Bazin).

Desde sus orígenes el cine oscila entre lo documental y la ficción, entre imágenes del mundo real extraídas directamente e imágenes compuestas artificialmente (Lumière 5 frente a Méliès): *“Pero hay ficción en el documental y hay documento en la ficción por la convincente razón de que la cámara graba lo que le ponemos delante, todo lo que le ponemos delante”* (S. Daney).

En la búsqueda de la relación con lo real se defiende una confrontación más directa con la sociedad: *“el medio propio del cine no es la idealización de la realidad como en otras artes, sino la realidad física tal cual es”* (Kracauer). Ya en los años 30 muchos críticos pedían que el cine saliera a la calle y se olvidara de los decorados hechos en estudio. La calle es el lugar de lo momentáneo, de lo moderno: *“Cuando la historia se hace en las calles, las calles tienen a ir a la pantalla”* (Kracauer).

Pero el cine es realidad reconstruida para la pantalla y muchas veces, para inscribir la realidad en el encuadre de un objetivo, lo más fácil es reconstruirla. Méliès realiza documentales reconstruidos, pero los Lumière, explorando el mundo, contribuyen a separarlo de la realidad. Por eso no es de extrañar que la corriente del cine documental haya alimentado tanto los cines de contestación política como los de propaganda. En Hollywood, el género western es el que imprime esta marca de lo real po-



10. Fotograma de *Metropolis*, de Fritz Lang (1926).

11. Fotograma de *Octubre*, de Sergei M. Eisenstein (1928).

12. Fotograma de *El eclipse*, de Michelangelo Antonioni (1962).

sibilitando los rodajes en exteriores. El neorealismo integra la austeridad de la imagen con ficciones depuradas; en él, el sonido directo contamina la ficción. Después de la segunda guerra mundial, *“...Europa inaugura el gusto por los micro-análisis y, a través de las técnicas del directo, la era de la vigilancia”* (S. Daney)...

El cine ha sido el arte por excelencia del siglo XX y a la vez, su cómplice y testigo.

Además de utilizarse como un instrumento de aproximación a la realidad, desde sus orígenes el cine se ha investigado como una forma de creación.

Así, desde el principio se intuyó que el cine era el lugar apropiado para las imágenes espacio-tiempo de la arquitectura 6 y un modelo para la experimentación del espacio.

Los espacios se describen en el cine a través de la narración y de la evolución de los personajes, son recorridos vividos. La cámara asocia edificios con gran cantidad de objetos, acontecimientos, costumbres, atmósferas, sitios y relaciones. El cine centra su interés en la arquitectura para dispersarla dentro del tumulto de la vida y por ello, proporciona la representación más próxima de la escenografía y coreografía urbanas o, dicho de otro modo, de la arquitectura, ya que la arquitectura es un espacio lleno de relaciones complejas (necesidades, intenciones, deseos...) que no existe sin el hombre.

Con el inicio del siglo XX el arte moderno pretende romper las rígidas tres dimensiones de la geometría euclídea. Sus propuestas son explorar el espacio dispersando el centro de visión, crear una ilusión jugando con superficies de



color (suprematismo) de acuerdo con las aportaciones de la psicología o conquistar el espacio imaginario mediante cuerpos movidos mecánicamente (por ejemplo un palo rotando produce un círculo) como hace El Lissitzky con su pangeometría. Gracias a estos procedimientos y después de explorar diversos caminos (por ejemplo, apoyándose en las teorías de El Lissitzky, la arquitectura esperaba construir a través de la abstracción y del movimiento inducido tecnológicamente un espacio pangeométrico) fue emergiendo una arquitectura del abstracto que quería ser casi cúbica. Relegando la perspectiva visual y movidos por estas teorías, en el periodo de Weimar se experimento mucho con el diseño de set.

En general, la arquitectura influye en la construcción de decorados para el cine y recíprocamente, el cine construye su propia arquitectura con luces y sombras, escala y movimiento.

Por otra parte, mientras que la arquitectura fracasaba en construir el futuro en el presente, las utopías eran posible en el cine (*Metrópolis*): en el cine se podía construir “el lugar deseado”. Para Eisenstein por ejemplo, el cine ofrecía el potencial de desarrollar una nueva arquitectura de tiempo y espacio sin las trabas de la gravedad o las restricciones de la vida diaria.

El intento de construir estos nuevos mundos imaginarios no fue solo formalista y decorativo; su premisa fue también psicológica. Algunos detectarían la capacidad del cine de reformular lo real en lo imaginario, de fundir lo físico y lo mental. Hugo Münsterberg (1916), por ejemplo, identifica el cine como forma psicológica: los fotogra-

mas reproducen las formas del mundo externo (espacio, tiempo, causalidad) y ajustan los sucesos a las formas del mundo interno (atención, memoria, imaginación y emoción). Pero además el cine se entiende como liberación de la percepción, extremo que Walter Benjamin expresa claramente: “*con primeros planos de las cosas que nos rodean, centrándose en detalles escondidos de objetos familiares, explorando lugares comunes guiados por la cámara, el cine extiende nuestra comprensión de las necesidades que norman nuestras vidas y nos introduce en un inmenso y e inesperado campo de acción... un espacio penetrado inconscientemente es sustituido por un espacio conscientemente explorado por el hombre... la cámara nos introduce en una óptica inconsciente...*” (Walter Benjamin). El cine nos ha proporcionado una manera nueva de mirar con su habilidad de centrar y profundizar en la percepción (podemos citar aquí el caso de la instantánea, que crea un nuevo espacio-tiempo de la mirada fundamentado en cortes cualquiera operados en la duración del movimiento y cuyos valores plásticos y comunicativos se descubren a través del cine).

Si, como ya enunció Benjamin, la arquitectura se percibe en un estado de distracción, el cine, dada su capacidad de centrar la atención, permitiría ofrecer la arquitectura a un público atento. De esta manera los decorados cinematográficos sirvieron como campo de pruebas para las ideas arquitectónicas del momento. El set de la ciudad en *Sunrise* de Murnau se equipó con los atributos típicos de una gran ciudad mo-

derna: tráfico frenético, luces de neón, tranvía elevado; modernidad que no era asimilable a ninguna ciudad existente de la época. Incluso se puede decir que *Sunrise* llevó la arquitectura moderna a América por delante de Richard Neutra y su casa Lovell en Hollywood (1927-29) o la primera visita de Le Corbusier en 1927. Pero, como dijo Murnau cuando se estaba montando el decorado: “*en mi película apenas verás esta plaza o coches una vez que empiece el gran conflicto emocional entre los dos personajes. Todo esto es solo decoración, escenario; y solo América permite hacer algo así, aunque, por supuesto, no es lo más importante*”. Esto nos lleva a entender que el cine es sobre todo sentimientos, como decía Samuel Fuller: “*el cine es un campo de batalla: el amor, el odio, la acción, la violencia, la muerte; en una palabra: la emoción*”.

Pero más allá de las implicaciones arquitectónicas expuestas, para otros el cine es sobre todo plástica, arte plástico que expresa forma en la quietud y el movimiento (Elie Faure, 1929). Elie Faure llegó a predecir un nuevo estado de civilización en el que la arquitectura sería la principal forma de expresión basada en construcciones industriales móviles, barcos, coches, aviones. El cine operaría como una especie de ornamento espiritual a esta civilización máquina, como el juego social más útil para el desarrollo de seguridad, armonía y cohesión en las masas –recordamos el vínculo conceptual con la ciudad nómada situacionista–. Los placeres plásticos desconocidos hasta ahora, tendrían el efecto de crear una nueva clase de espacio arquitectónico pare-



cido al espacio imaginario “dentro de las paredes del cerebro”.

La introducción del movimiento en el concepto, se hace al mismo tiempo que la introducción del movimiento en las imágenes. El siglo XX descubrió nuevas experiencias plásticas (la estética de la máquina, del movimiento, del absurdo, el objet trouvé, el valor del instante, de la acción, del contexto) que iban unidas a los acontecimientos sociales y a los avances teóricos y tecnológicos. Por ejemplo, el ferrocarril fue el primero en cambiar la experiencia del espacio y del tiempo: el viajero inmóvil veía desfilar un espectáculo en-

cuadrado, situación ésta que además se consideró propicia para ser reproducida en unos escenarios que fagocitaban todo y buscaban la sorpresa, la rareza, la novedad. Otro dato relevante es que a partir de 1893 se empieza a imponer la organización científica del trabajo diseñada por Taylor, consistente en descomponer el trabajo del obrero en segmentos simples igual que las cronofotografías descomponían las fases de un movimiento.



Resulta evidente que a principios del siglo XX una concepción nueva del movimiento dirige las artes (futurismo, Duchamp, investigaciones cinematográficas...). Pero mientras que una pintura o una escultura no proponen un movimiento sino la imagen de un movimiento; materia y memoria definen una imagen-movimiento y una imagen-tiempo que encuentra su actualización en las obras cinematográficas (Deleuze).

Bibliografía

- Canaletto, *una Venecia imaginaria*. Catálogo. Madrid: Fundación Colección Thyssen-Bornemisza, 2001.
- LEUTRAT, Jean-Louis, *Le cinéma en perspective: une histoire*. Paris: Éditions Nathan, 1992.
- PERNIOLA, Mario, *El arte y su sombra*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2002.
- VIDLER, Anthony, *The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary* en *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner* edited by Dietrich Neumann. Munich: Prestel Verlag, 1999.
- VILLAIN, Dominique, *El encuadre cinematográfico*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1997.